Alternatives Spielende:
Man vereinbart vorher eine bestimmte Spielzeit (z.B. eine Stunde). Wenn die Zeit um ist, zählt jeder Spieler seine Karten. Wer am meisten besitzt, hat gewonnen.

Weitere wichtige Hinweise:

1. Jeder Spieler darf vorwärts oder rückwärts gehen und bei Kreuzungen auch »abbiegen«. Es ist jedoch verboten, innerhalb eines Zuges »hin- und herzuziehen«.
   Außerdem gilt die Regel: »Berührt – geführt«, das heißt, wenn man einen Weg eingeschlagen hat, darf man nicht wieder zurück und einen anderen Weg gehen.
   Es gilt also: Vor dem Ziehen überlegen, wohin man ziehen will.
2. Gelangt ein Spieler mit seiner Figur auf ein kleines braunes Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, so darf diese Figur geworfen werden, d.h. sie muß auf das Startfeld zurück.
   Befindet sich die gegnerische Figur jedoch auf einem Feld mit Tier-Symbol, darf diese **nicht** geworfen werden.
   Auf Tier-Symbol-Feldern darf immer nur **eine** Figur stehen. Ist ein solches Feld bereits besetzt und ein Spieler würde dieses Feld mit seiner geworfenen Augenzahl erreichen, muß er sich einen anderen Weg suchen. Es können also niemals zwei Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Spielfiguren anderer Spieler dürfen aber übersprungen werden.
3. Vor dem Spiel muß jeweils vereinbart werden, welchen Schwierigkeitsgrad und welches Spielende man wählt.

Und nun viel Spaß bei der Expedition ins Tierreich!

Herzlichst Ihr

Heinz Sielmann

Nr. 610/1888

Georg Reulein GmbH & Co.KG
Spielefabrik
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

HEINZ SIELMANN

EXPEDITIONEN INS TIERREICH

Entdeckungen im Garten

Ein spannendes und lehrreiches »Naturerlebnis-Spiel« für die ganze Familie.

noris
spiel & hobby

Inhalt: Großer Biotop-Spielplan
32 Tierkarten mit ausführlichen Beschreibungen
6 Würfel und 6 Spielfiguren
Spielanleitung

Spieler: zwei bis sechs

Alter: Dieses Spiel ist für Kinder ab etwa 6 Jahren ebenso geeignet wie für Jugendliche und Erwachsene, da der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden kann.

Spielvorbereitung:
Der große, farbige Spielplan wird aufgelegt. Ein Spieler übernimmt die 32 Tierkarten und ordnet sie so, daß er gewünschte Karten schnell finden kann. Dieser Spieler kann selbstverständlich auch am gemeinsamen Spiel teilnehmen! Jeder Spieler wählt seine Spielfigur aus und postiert sie auf dem Startfeld (großer Kreis links unten).
Nun muß durch Würfeln um die höchste Zahl nur noch der Spielbeginner ermittelt werden, und schon kann die »Expedition ins Tierreich« beginnen...

Spielverlauf:
Gewürfelt wird immer nur mit einem Würfel. Es sind extra mehrere beigelegt, damit man die Würfel nicht ständig weiterreichen muß.
Jeder Spieler hat einen Wurf. Danach rückt er mit seiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie er Augen geworfen hat.
Wer den Parcours genau ansieht, der wird sich sofort fragen, welchen Weg er gehen soll. Denn es handelt sich nicht um einen einfachen Rundkurs, sondern um einen verzweigten Weg, der dem Spieler beim Ziehen viele Möglichkeiten läßt. Außerdem fehlt das »übliche Ziel«.
Bei diesem Spiel geht es nämlich nicht darum, in ein Ziel zu gelangen, sondern so oft wie nur möglich auf einem Feld mit einem Tiersymbol zum Stehen zu kommen.
Auf dem gesamten Parcours befinden sich in bestimmten Abständen – der Anzahl der Tierkarten entsprechend – 32 Tiersymbolfelder.
Wer auf ein solches Feld gelangt, bekommt die entsprechende Karte ausgehändigt. Aufpassen! Nicht die Tiersymbole verwechseln!

Was aber ist, wenn die gewünschte Karte bereits im Besitz eines anderen Spielers ist?
In diesem Falle kann man unterschiedlich verfahren – entsprechend dem Schwierigkeitsgrad, den man wählen möchte. Die folgende Tabelle zeigt, wie bei den verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden muß.

Schwierigkeitsgrad	Regel
L E I C H T (Für kleinere Kinder oder für Spieler, die das Spiel noch nie gespielt haben).	Man bekommt die gewünschte Karte von dem Spieler, der sie gerade besitzt, ohne Bedingung ausgehändigt.
M I T T E L (Für Spieler, die das Spiel schon mehrmals gespielt haben).	Man bekommt die gewünschte Karte von dem Spieler, der sie gerade besitzt, nur ausgehändigt, wenn man 1. die genaue Bezeichnung des Tieres kennt, 2. mindestens einen Punkt (von den vier Punkten auf der Bildseite) richtig nennen kann. **Beispiel:** Man möchte den Wasserfrosch. Man sagt also zu dem Spieler, der ihn besitzt: »Ich möchte den **Wasserfrosch,** er **hält sich zeitlebens am Gewässer seiner Geburt auf«.** Kann man diese Bedingung nicht erfüllen, so darf der Spieler die Karte behalten.
S C H W E R (Für geübte Spieler, die das Spiel bereits gut kennen).	Man bekommt die gewünschte Karte von dem Spieler, der sie gerade besitzt, nur ausgehändigt, wenn man 1. die genaue Bezeichnung des Tieres kennt, 2. mindestens drei Punkte (von den vier Punkten auf der Bildseite) richtig nennen kann. **Beispiel:** Man möchte den Buntspecht. Man sagt also zu dem Spieler, der ihn besitzt: »Ich möchte den **Buntspecht,** er ist ein **geschickter Baumkletterer,** ein **nützlicher Insektenvertilger** und ein **Höhlenbrüter.** Kann man diese Bedingungen nicht erfüllen, so darf der Spieler die Karte behalten.
Höchste Stufe: S U P E R S C H W E R	Man bekommt die gewünschte Karte von dem Spieler, der sie gerade besitzt, nur ausgehändigt, wenn man 1. die genaue Bezeichnung des Tieres kennt, 2. alle vier Punkte, die auf der Bildseite abgedruckt sind, richtig nennen kann, 3. über **Verbreitung, Lebensraum, Nahrung, Fortpflanzung** und **Besonderheiten** Bescheid weiß (diese Informationen sind jeweils auf der Rückseite der Karten zu finden).

Wichtig: Man muß die Information über das entsprechende Tier natürlich nicht wörtlich, sondern sinngemäß richtig nennen können! Es gibt allerdings eine Ausnahme, bei der ein Spieler die Karte in keinem Falle hergeben muß: **Wenn er nämlich alle vier Tierkarten einer Farbe** (Farbpunkte links oben) **besitzt.** Ein vollständiges Quartett braucht man nämlich nicht mehr zu »zerreißen«, sondern darf es während des ganzen Spieles behalten.

Spielzeit:
Jeder Spieler versucht, möglichst viele Tierkarten in seinen Besitz zu bekommen. Dabei muß es stets sein vorrangiges Ziel sein, vollständige Quartette zu bekommen, da ihm ja Tierkarten aus unvollständigen Quartetten wieder von anderen Spielern abgejagt werden können.

Spielende:
Hier spielt es eine Rolle, wie viele Spieler mitgespielt haben:

2 Spieler:
Wer als erstes vier vollständige Quartette **oder** 17 beliebige Tierkarten in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

3 Spieler:
Wer als erster drei vollständige Quartette **oder** 13 beliebige Tierkarten in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

4 Spieler:
Wer als erstes zwei vollständige Quartette **oder** 9 beliebige Tierkarten in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

5 Spieler:
Wer als erstes ein vollständiges Quartett **oder** 7 beliebige Tierkarten in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

6 Spieler:
Wer als erstes ein vollständiges Quartett **oder** 6 beliebige Tierkarten in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

Das Spiel macht besonders viel Spaß, wenn die Spieler in »wechselnden Partnerschaften« einem Spieler, der kurz vor seinem Sieg steht, mit vereinten Kräften wieder Karten abjagen. Dabei muß man aber aufpassen, daß nicht plötzlich ein ganz anderer Spieler »heimlich still und leise« gewinnt.